

Miskolc Városi Diáksport Szövetség

3527 Miskolc, Sík u. 16.

E-mail: miskolc.diaksport@gmail.com

Honlap: www.mvdsz.hu



II.KORCSOPORTOS LABDARÚGÁS DIÁKOLIMPIA VÁROSI DÖNTŐ 2018/2019. tanév

A VERSENY CÉLJA:

- Versenylehetőség biztosítása, a sportág népszerűsítése.
- A továbbjutás kivívása.

A VERSENY IDEJE: **2019.március 25. hétfő 12:00**

A VERSENY HELYE: **Diósgyőri Labdarúgó Akadémia kis műfüves pályái**
/ bejárat a konténer öltözőknél/

RÉSZTVEVŐK:

- Az általános szabályok szerint: II. kcs. (2008-ban v. később született tanulók)

„X” csoport: **1.Jókai Ref.Ált.Isk. 2.Diósgyőri Ref.Ált.Isk. 3.Szirmai Ref.Ált.Isk.**

„Y” csoport: **1.Szt.Imre Ált.Isk. 2.Könyves K.Ált.Isk. 3.Vörösmarty Kat.Ált.Isk.**

IGAZOLÁS: Igazgató által aláírt internetes összesítő névsor, pecséttel, diákigazolvány

CSAPATLÉTSZÁM: 10 fő játékos mérkőzésenként, 4+1 fő a pályán.

EGYÉB SPORTÁGI RENDELKEZÉSEK:

- játékidő: 2 x 12 perc
- 20x 40 méteres pálya, 3X2-es kapu, 4-es labda
- Játékszabályok: a labdarúgás játékszabályai szerint. Lásd országos versenykiírás!
Szabályok csatolva a versenykiíráshoz!

LEBONYOLÍTÁSI REND:

- Csoportokon belül körmérkőzéses formában. A csoportok első két helyezett csapata keresztjátékot játszik, a csoport harmadikok az 5.helyért mérkőznek.

JÁTÉKVEZETÉS:

- Játékvezetőt az MVDSZ fizeti.! Játékvezetői díj: 1000 Ft/mérkőzés

EGYÉB:

- A helyszíneken az értéktárgyakért a rendező nem vállal felelősséget.

Figyelem! Kérem a testnevelő kollégákat, hogy az első mérkőzés előtt, töltsék ki az egyszerűsített jegyzőkönyben a mérkőzéseken szereplő játékosok nevét és aláírásukkal hitelesítsék ezt!

Amennyiben ezt elmulasztják, utólagos kizárást von maga után! Köszönöm!

IDŐREND
2019.március 25. hétfő

1.pálya

12:00 Jókai – Diósgy.Ref.
12:30 D.Ref. – Szirmai Ref.
13:00 Szirmai Ref. – Jókai
13:30 X/1. – Y/2. „M”
14:00 X/3. – Y/3. 5.helyért
14:30 „M”gy. – „N”gy. 1.helyért
15:00 EREDMÉNYHIRDETÉS

2.pálya

Szt.Imre – Könyves
Könyves – Vörösmarty
Vörösmarty – Szt.Imre
Y/1. – X/2. „N”
„M”v. – „N” v. 3.helyért

Miskolc,2019.március 13.

Varsányi Zsolt
szakágvezető

Játékszabályok:

- a nagypályás labdarúgás játékszabályai szerint (hazaadás, szöglet is).
- – Középkedéből közvetlenül gól nem érhető el.
- – A labda kapus által történő játékba hozatala esetén gól közvetlenül nem érhető el.
- – A játékteret az alapvonalon elhagyó labdát a kapus a büntetőterületen belülről (lépéskorlátozás nélkül) lábbal vagy kézzel is játékba hozhatja, a labdát az ellenfél térfelére közvetlenül nem juttathatja át. A labda lábbal történő játékba hozatala csak földről történhet, kézből való kirúgás nem lehetséges. Az ellenfél játékosai a labda játékba hozatalakor a büntetőterületen belül nem tartózkodhatnak. A szabály megszegése esetén, a felpályáról közvetett szabadrúgás jár a vétlen csapatnak.
- – Ha játékban van a labda, akkor a kapus már átdobhatja, átrúghatja a felpályát, akár gólt is szerezhet ezekből.
- – A hazaadást a kapus nem foghatja meg.
- – A kapusról, illetve a védekező játékosról az alapvonalon túlra jutó labda szögletrúgást eredményez.
- – A játékteret az oldalvonalon elhagyó labdát kézzel (bedobás) és lábbal (lapos, földön guruló labda) egyaránt játékba lehet hozni. Az ellenfél köteles legalább 5 méter távolságra elhelyezkedni a partbedobás/partrúgás helyétől.
- – Szabálytalanul elvégzett partbedobásnál/partrúgásnál a partbedobás/ partrúgás joga átszáll az ellenfélre. A partbedobás/partrúgást a labda birtoklását követő 10 másodpercen belül el kell végezni, ellenkező esetben a partbedobás/partrúgás joga átszáll az ellenfélre. Partbedobásból/partrúgásból közvetlenül (érintés nélkül) nem lehet gólt elérni.
- – Lesállítás nincs.
- – A büntetőrúgást a 7 méteres pontról kell elvégezni.
- • **Sárga és piros lap:**

- **Sárga lap:** Ha egy játékos ugyanazon a mérkőzésen kettő sárga lapot kap a játékvezetőtől, akkor ki kell őt állítani 2 percre a második sárga lap után. A kiállítás idejének letelte után csapata más játékosal kiegészülhet, a kiállított játékos a következő mérkőzésen játszhat. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékteret és a cserepadon sem foglalhat helyet. A sárga lapos figyelmeztetés mindig csak az adott mérkőzésre vonatkozik, a játékos azt nem viszi tovább.
- **Piros lap:** Durva szabálytalanság esetén a játékost azonnali piros lappal kell büntetni, ami 2 perces kiállítást von maga után. A kiállítás idejének letelte után csapata más játékosal kiegészülhet. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékteret és a cserepadon sem foglalhat helyet. A kiállított játékos a soron következő legalább egy mérkőzésen nem rendelkezik játékosultsággal. A szabálytalanság súlyosságának, mértékének figyelembevételével a játékvezető javaslata alapján a Versenybizottság elnöke határozza meg, hogy a játékos hány meccses eltiltást kap.
- **• A mérkőzésért adható pontok:** győzelem 3 pont, vereség 0 pont. Csoportmérkőzéseknél döntetlen esetén büntetőrúgások következnek, amely után a győztes csapat 2 pontot, míg a vesztes csapat 1 pontot kap.
- **A csoporton belüli sorrend meghatározása:** 1. legtöbb pont 2. egymás ellen elért eredmény a rendes játékidőben (ebbe a büntetőpárbaj kimenetele nem számít bele) 3. több győzelem a rendes játékidőben 4. jobb gólkülönbség 5. több rúgott gól 6. büntetőrúgások eredménye (ha két csapat esetén eddig minden egyforma volt, abszolút holtverseny)
- **A csoportmérkőzések során, holtverseny esetén a következő szempontok alapján dől el a továbbjutás:**
 - **2 csapat holtversenye esetén:**
 - a. Az azonos pontszámot elért csapatok egymás elleni eredménye.
 - b. Ha ez döntetlen volt, akkor a két csapat egymás elleni mérkőzését követő büntetőpárbaj eredménye dönt.
 - **3 vagy több csapat holtversenye esetén:**
 - a. A holtversenyen kívüli csapatok elleni eredményeket figyelmen kívül kell hagyni (mini tabella készítése)
 - b. legtöbb pont
 - c. több győzelem a rendes játékidőben
 - d. gólkülönbség
 - e. több rúgott gól
 - f. ha ezek után is abszolút holtverseny áll fenn, akkor a teljes tabellát kell figyelembe venni és a csoporton belüli sorrend meghatározásának elvei az irányadóak g. ha ezek alapján sem határozható meg a sorrend (minden egyforma), akkor sorsolással kerül eldöntésre